

prochain requin, qu'il soit blanc, rose ou turquoise. Dès que la carte a servi, elle est remise sous le talon. Une carte ne protège qu'un pion à la fois et qu'une seule fois... mais un joueur peut en détenir plusieurs en même temps.

### Se protéger de Poséïdon : carte Poséïdon

Une carte *Poséïdon* tirée du talon, permet de remettre en jeu un pion exclu. Cette carte ne doit pas être employée tout de suite. Dès qu'elle a servi, elle est retirée du jeu. Le pion réhabilité repart d'une case de départ.

### Carte oxygène

Qui tire une carte *oxygène*, reçoit autant de pastilles *oxygène* que de bonbonnes illustrées (1, 2 ou 3).

### carte requin

Qui tire une carte requin sans cage, veille à éjecter tous les pions concernés par la couleur du requin. Les siens aussi !

## LE TRESOR : l'acquérir, le protéger, le voler...

Les cartes *trésor* sont accumulées sur l'homme grenouille de la couleur du joueur. Ces cartes ne sont définitivement acquises que lorsqu'un pion de cette couleur sort de l'eau, au terme d'une remontée. C'est seulement à ce moment-là que le joueur les acquiert définitivement et les place devant lui. En effet, aussi longtemps qu'elles sont sur l'homme grenouille de sa couleur, elles peuvent être dérobées par un autre pion.

**Durant la remontée** (c-a-d entre la plongeuse violette et la surface, dans le sens du bas vers le haut), **tout pion qui se pose sur une case rose ou turquoise occupée par un autre pion, chasse ce pion en le renvoyant à la surface et vole son trésor en attente**, s'il en existe un. Un trésor en attente est un trésor qui se trouve sur un homme grenouille. Les cartes volées passe sur l'homme grenouille de celui qui capture. Cette règle ne vaut que sur le parcours de remontée.

En descente, sur toutes les cases, plusieurs pions peuvent se trouver ensemble. En descente, personne ne peut être capturé par un autre pion.

En remontée, seules les cases à *flèche* et les cases bleues peuvent accueillir plusieurs pions en même temps.

## FIN DE JEU

Le jeu s'arrête quand les 22 cartes *trésor* sont définitivement acquises par les joueurs, c-a-d sorties de l'eau. On compte alors la valeur des cartes et le plus riche gagne la partie.

## VARIANTES

Le jeu est moins dangereux si on écarte les requins blancs ou si on diminue le nombre des autres.

... et un conseil :

Après avoir pêché des cartes *trésor*, il est souvent intéressant de repartir aussitôt, en payant une pastille *oxygène* pour entamer la remontée...

## Traduction de CASSE-NOISETTES

chaussée d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles  
rue Longue 15 - 1150 Bruxelles/ Stockel  
tél. 02/537.83.92 - 731.68.11

# EN FLONGEE

NORIS TAUCHBASIS X-I

*Qui ne rêve de trouver une épave au fond de la mer ? Un de ces vieux galions, tout vermoulu par le temps, qui cache un trésor volé par une tempête... Mais le rêve est réalité et chacun plonge et replonge pour remonter l'or que les siècles n'ont jamais terni. L'aventure n'est pourtant pas sans danger car chacun doit gérer ses réserves d'oxygène et se méfier des requins. Dans certains cas, mieux vaut remonter à la surface; dans d'autres semer le poursuivant en se cachant dans les algues du fond.. Pourtant, dans l'épave, d'autres gardiens du silence sont aussi aux aguets : les poulpes souples qui tendent leurs bras mortels et, plus mystérieux, Poséïdon qui s'est fait un palais dans le navire englouti...*

## MATERIEL DE JEU

55 cartes d'action, 32 cartes *trésor*, pastilles *d'oxygène*, 12 pions (en 4 couleurs différentes), dé.

## PREPARATION

Avant la première partie, défaites avec délicatesse les pièces prédécoupées.

Mélangez bien les 32 cartes *trésor* et disposez-les, l'une à côté de l'autre, faces cachées, sur le bas du plan de jeu, afin qu'elles recouvrent l'épave. Veillez à deux choses : les cartes ne peuvent pas se superposer car il faut pouvoir les prendre séparément; aucune carte ne peut recouvrir les cases du parcours.

Chaque joueur se choisit une couleur et pose ses trois pions sur les cases de départ (bande blanche) au-dessus du plan de jeu.

Chaque joueur reçoit 5 pastilles *oxygène*. Le reste est posé en tas, quelque part sur le plan de jeu.

Les cartes d'action sont bien mélangées et posées en talon, faces cachées, à côté du plan de jeu.

Dans tous les cas, l'illustration des 4 hommes grenouilles, du côté gauche du plan de jeu, doit rester libre. Décidez enfin de qui commence.

## BUT DU JEU

Chaque joueur anime une équipe de trois plongeurs qui cherchent à sortir de l'épave le plus d'or possible. Mais l'or n'est vraiment acquis que lorsqu'il est remonté à la surface, loin des requins, des pieuvres et de la convoitise des autres équipes de plongeurs. En fin de jeu, celui qui possède la plus haute valeur en or, gagne la partie.

## DEROULEMENT

### Lancer le dé et progresser

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, et engagent sur le parcours un pion de leur couleur. La première case du parcours est rose, juste sous l'homme grenouille verdâtre (à droite, en haut). A chaque tour, un joueur lance le dé et fait progresser un pion au choix de sa couleur. Il le fait progresser d'autant de cases que de points obtenus au dé.

